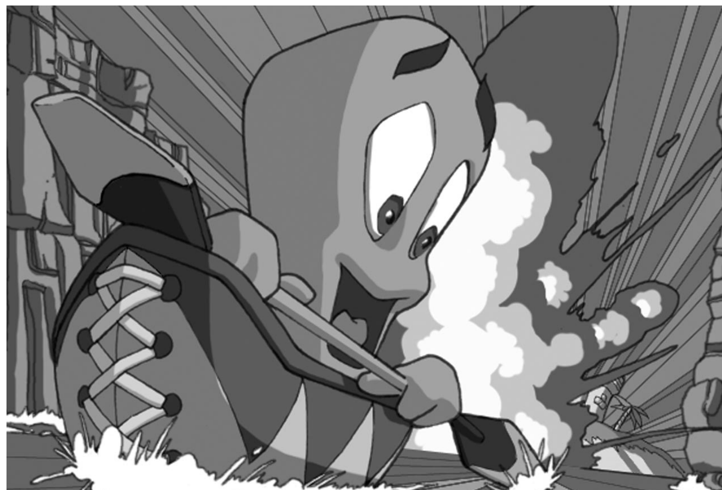

WORMS
BLAST
TEAM17
Ubi Soft
ENTERTAINMENT



Spis treści



Zamiast wstępu

Rozgrzej swojego peceta do właściwej temperatury, wrzuć do napędu CD-ROM płytę z grą Worms Blast i nie zapomnij wytrzepać poduszek fotela, zanim wyruszysz na wielką przygodę. Kiedy będzie Ci już wygodnie, zażyj dużą dawkę pojedynczych gier-łamigłówek, a potem spróbuj się zmierzyć z 60 prawdziwie wciągającymi misjami. Czeka Cię chrzest w szatańsko skomplikowanych rozgrywkach typu Puzzle, a później smakowite rozgrywki Turnieju – nie zapomnij tylko o ukrytych zagadkach, czekających na rozwiązanie. Ukoronowaniem jest tryb gry dla wielu graczy, który gwarantuje Tobie i Twoim przyjaciołom wspaniałą rozrywkę podczas ekscytujących pojedynków, a także przyjemność obserwowania, kiedy inni będą kipieć ze złości...

Pływanie samo w sobie jest już przyjemnością, ale dodaj do tego jeszcze emocje i ubaw w gronie świetnych postaci z gry, urokliwe objawy choroby morskiej, mgłę, spadające na głowę kowadła oraz ten trudny do opisania dreszcz, który towarzyszy strzelaniu z bazooki i odpalaniu niszczących wszystko ładunków dynamitu...

Apetyt rośnie? A więc na co czekasz?!
Ruszaj, żeglarzu! Morze jest Twoje.

Wymagania minimalne

- Komputer IBM PC z procesorem Intel Pentium II 350 MHz lub szybszym
- System operacyjny Microsoft Windows 9x, Me, 2000 lub XP
- Biblioteki Microsoft DirectX™ 8 (dostępne na płycie z grą) lub nowsze
- 64 MB pamięci RAM
- 110 MB wolnego miejsca na twardym dysku
  (300 MB wolnej przestrzeni na dysku po zainstalowaniu gry)
- CD-ROM x4 lub szybszy
- Karta graficzna 16 MB (kompatybilna z Microsoft Direct3D™)
- Karta dźwiękowa kompatybilna z Microsoft DirectSound™

Konfiguracja zalecana

- Komputer IBM PC z procesorem Intel Pentium III 600 MHz lub szybszym
- System operacyjny Microsoft Windows 9x, Me, 2000 lub XP
- Biblioteki Microsoft DirectX™ 8 (dostępne na płycie z grą) lub nowsze
- 128 MB pamięci RAM
- 110 MB wolnego miejsca na twardym dysku
  (300 MB wolnej przestrzeni na dysku po zainstalowaniu gry)
- CD-ROM x8 lub szybszy
- Karta graficzna 32 MB (kompatybilna z Microsoft Direct3D™)
- 16-bitowa karta dźwiękowa kompatybilna z Microsoft DirectSound™
- Joypad kompatybilny z Microsoft DirectInput™

Instalacja

Aby zainstalować program, włóż płytę z grą Worms Blast do napędu CD-ROM, gdy zakończy się wczytywanie systemu Windows®.

Jeśli masz wyłączoną funkcję automatycznego uruchamiania, dwukrotnie kliknij na ikonie oznaczającej napęd CD-ROM w folderze „Mój komputer" na pulpicie, a powinien rozpocząć się proces instalacji gry.

W trakcie instalacji postępuj zgodnie z instrukcjami, które będą się pojawiać na ekranie. Gra WORMS BLAST zostanie domyślnie zainstalowana w katalogu C:\Team17\Worms Blast.

Gra

Wprowadzenie

Świat gry Worms Blast wypełnia woda, a poruszanie się po nim zapewnia tylko łódka, którą dysponuje kierowana przez Ciebie postać. Nad Tobą – bardzo szybko i blisko siebie – poruszają się kolorowe cegły. Na szczęście możesz je zestrzeliwać! Żeby jednak nie było tak różowo... Twoja broń jest zakodowana kolorem i musisz strzelać do cegieł o tej samej barwie, jeśli chcesz je zniszczyć. Trafienie w cegłę innego koloru niż kod broni spowoduje zmianę jej barwy (oraz otaczających ją cegieł) na kolor broni. Gdy zniszczysz jakąś cegłę, otaczające ją cegły tego samego koloru również ulegną zniszczeniu.

Gra w trybie jednoosobowym sprawdzi umiejętności i prawdziwą siłę Twoich nerwów w serii pojedynczych poziomów-łamigłówek, podczas gdy rozgrywka w trybie dla dwóch graczy pozwoli Ci zmierzyć się z przyjacielem lub przeciwnikiem wygenerowanym przez komputer. Grając na podzielonym ekranie, możesz atakować ze swojej broni rywala i jego cegły!, co jest całkiem przyjemne!

Sterowanie

Sterowanie postacią w grze jest proste. Klawisze kursora ze strzałkami skierowanymi W LEWO i W PRAWO poruszają łódką, natomiast ze strzałkami skierowanymi W GÓRĘ i W DÓŁ – zmieniają trajektorię lotu wystrzeliwanych przez Ciebie pocisków, klawisz OGNIA! pozwala zaś wypalić z aktualnie używanej broni. Klawisz ZMIANA BRONI umożliwia wybór między Twoją bronią standardową (na przykład bazooką) i innymi, specjalnymi jej rodzajami, które są akurat dostępne.

Ustawienia domyślne sterowania

Domyślne ustawienia sterowania postacią w grze Worms Blast są tak skonfigurowane, że KLAWISZE KURSORA służą do przesuwania w górę, w dół, w lewo i w prawo, ENTER pozwala wypalić z broni, PRAWY SHIFT umożliwia zmianę rodzaju broni, natomiast ESC wywołuje menu PAUZY lub przenosi do poprzedniego menu.

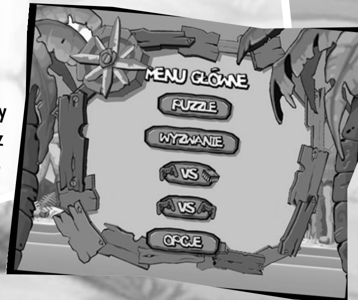
Rozgrywka

Charakter rozgrywki w grze Worms Blast zależy od wybranego typu i trybu gry. Dostępne są trzy typy gry – Puzzle, Wyzwanie, Gra na podzielonym ekranie – a różne tryby gry w każdym z nich decydują o zasadach prowadzenia poszczególnych rozgrywek, czyli o tym, co, gdzie i kiedy (albo komu) należy zrobić, aby zwyciężyć.

Menu gry

Menu główne

Kiedy pojawi się ekran powitalny, naciśnij dowolny klawisz, a uaktywnisz menu główne. Tutaj możesz wybrać typ gry, w którym chcesz rozpocząć rozgrywkę, lub przejść do menu opcji.



Puzzle

Jeśli w menu głównym wskażesz 'Puzzle', komputer przeniesie Cię do ekranu mapy (wcześniej będziesz mógł wybrać postać). Wybraną postać możesz zobaczyć w prawym dolnym narożniku mapy.



PORADA: Gdy po raz pierwszy przystąpisz do pokonywania poziomów Puzzle, rozpoczniesz zabawę od zestawu SAMOUCZKA. Zestaw ten pozwoli niedoświadczonemu graczowi poznać podstawy gry Worms Blast, pokazując sposoby użycia głównych rodzajów broni, wyjaśniając, jak zachowują się cegły i w ogóle jak należy grać.

Wykropkowane obszary znajdują się w różnych miejscach mapy, o czym świadczy obecność niebieskich kropek. Twój cel – podróżuj po mapie w taki sposób, abyś znalazł własną drogę do wulkanicznych wysp na środku oceanu. Wygląda to łatwo, ale nie martw się, czeka Cię sporo pułapek! Między kolejnymi etapami przebiegle rozmieszczono misje, których musisz się podjąć, aby przejść do następnego etapu. Jeśli chcesz rozpocząć rozgrywkę, wybierz cel i użyj klawisza OGNIA!.

W trybie misji są dostępne następujące opcje:

1. Możesz zakończyć misję sukcesem – wówczas automatycznie powrócisz do ekranu mapy, a Twoja postać będzie kontynuowała podróż ku swojemu przeznaczeniu.
2. Możesz w dowolnej chwili rozpocząć misję od nowa – kiedy uznasz, że znalazłeś się w kłopotliwym położeniu, wywołaj menu PAUZY, a następnie wybierz opcję 'ROZPOCZNIJ POZIOM OD NOWA'.
3. Możesz zatrzymać grę – jeśli uważasz, że misja jest zbyt trudna, utknąłeś lub po prostu chcesz spróbować sił w innej misji (na przykład wybrać nową trasę podróży), wywołaj menu PAUZY, a następnie wybierz opcję 'POWRÓT DO MAPY'.

Twoje postępy w podróży po mapie są automatycznie zapisywane. Kiedy po jakimś czasie powrócisz do rozgrywki w Puzzle, Twoja postać będzie się znajdowała w tym samym miejscu, do którego dotarłeś ostatnim razem.

PORADA: Puzzle można ukończyć, odwiedzając co najmniej 25% miejsc na mapie, jednak na dalszych etapach są ukryte postaci, które można odblokować i wykorzystać zarówno w trybie gry dla jednego, jak i dla wielu graczy. Warto więc poświęcić trochę czasu, aby rozejrzeć się po okolicy i odwiedzić tak wiele miejsc na mapie, jak to tylko jest możliwe, a przy okazji odkryć (i odblokować) to i owo. Zwróć także uwagę na kolor wybranej trasy – błękitny oznacza łatwiejszą, natomiast czerwony trudniejszą przeprawę.

Wyzwanie

Celem WYZWANIA jest po prostu wytrzymanie tak długo, jak tylko się da, aby uzyskać możliwie najwyższy wynik, który można później zapisać na TABLICY NAJLEPSZYCH WYNIKÓW.

Jeśli w menu głównym wskażesz WYZWANIE, zostanie Ci przedstawiona lista dostępnych trybów rozgrywki – każdy jest inny i ma odrębną punktację na TABLICY NAJLPESZYCH WYNIKÓW. Na początku uzyskujesz dostęp do 5 trybów, dodatkowe tryby możesz odblokować, zwycięsko przechodząc misje PUZZLE.

Pięć dostępnych trybów początkowych:

1. Cele w kolumnach

Strzelaj do ruchomych celów, w miarę jak spadają z nieba. Jeśli ponad dwadzieścia strzałów będzie chybionych... Kurtyna w dół!

2. Super żaba

Zniszcz wszystkie cele, które znajdują się na ekranie, umiejętnie unikając ruchomych przeszkód, a będziesz nagrodzony. Zanurz się nawet w przybierającej wodzie, aby zebrać dodatkowe GWIAZDY, i pomknij dalej...

3. Zabawa Team 17

Zestrzeliwuj gwiazdy, w miarę jak spadają spod naszego gigantycznego, firmowego logo. Zignoruj bezwstydne reklamy i brutalnie pozbądź się wszystkich gwiazd, unosząc się na falach przypływu. Staraj się ich nie zbierać, gdyż niosą śmierć robakom.

4. Gwiazdka z nieba

Wytnij ścieżkę w nasuwającym się lądzie. Po każdym strzale linia lądu ustępuje, a Twój wynik rośnie.

5. Strzelnica

Strzelaj (a przede wszystkim trafiaj!) do latających celów, aby przedłużyć czas tej rundy. Bądź jednak ostrożny i unikaj czerwonych cegiełek „kary czasowej", które również przemykają po ekranie.

Gra na podzielonym ekranie

W głównym menu możesz wybrać dwie opcje gry na podzielonym ekranie. Pierwsza to pojedynek z komputerem, druga – z przeciwnikiem rodzaju ludzkiego, czyli żywym (jeszcze?) graczem. Wybierz tryb i postać, która będzie dla Ciebie walczyć (komputer sam dokona za siebie wyboru). UWAGA: niektóre tryby nie są dostępne podczas pojedynku z komputerem.

Opcja WYZWANIA, którą wybierzesz, decyduje o charakterze i zasadach rozgrywki. Dostępne są następujące tryby:

1. Na śmierć i życie

Walczysz z przeciwnikiem do momentu, w którym jeden z was nie wypadnie z łódki używanej w czasie pojedynku. Aby wzmocnić Twoją niszczącą siłę, centralnie podzielony ekran daje Ci pole do stałego atakowania przeciwnika.

2. Kolekcja gwiazd

Stajesz do wyścigu z przeciwnikiem – aby wygrać, musisz pierwszy zebrać 5 GWIAZD. Zdobądź 5 GWIAZD, a rozgrywka jest Twoja! Niszczenie GWIAZD przeciwnika powoduje, że ma on ich coraz mniej do zbierania, a więc Twoje szanse na zwycięstwo rosną!

3. Próbny zjazd

Zbieraj gwiazdy, przyjmując z dołu każdą napływającą falę. Zdobądź laury, lądując w zatoce, i wykorzystaj każdą okazję, aby atakować przeciwnika – utop go raz na zawsze, a rozgrywka będzie Twoja!

4. Jedna linia

Rozgrom przeciwnika, zanim on spuści Ci tęgie lanie! Po każdym strzale – Twoim lub przeciwnika – spadające cegły lądują na jednej linii.

5. Nie upuść ich!

Zniszcz wszystkie lądowe cegły nad sobą, aby w końcu zdobyć GWIAZDĘ, zanim uczyni to przeciwnik. Musisz jednak unikać fragmentów lądu, które nie są z nim trwale związane, a także uważać, aby nie wpadły do wody. Tylko jedna cegła może wpaść do wody.

6. Rozpoczęcie wyścigu

Przepłyń łódką trasę, niszcząc po drodze wszystkie przeszkody. Cel jest prosty – nie utonąć i zdobyć w końcu GWIAZDĘ, zanim uczyni to przeciwnik. Niszcz cele, aby robić wyrwy na powierzchni lądu po stronie rywala.

7. Przeżycie

W tej grze nie możesz pozwolić, aby cegły lądu dotknęły wody (chyba że je wcześniej uwolniłeś). Moment, w którym Twój fragment lądu dotknie wody, oznacza koniec gry... i zwycięstwo przeciwnika.

8. Walka!

Ta rozgrywka różni się od trybu 'Do krwi ostatniej' dużo większym poziomem NIEBEZPIECZEŃSTWA – żadnej części lądu nie da się zniszczyć, a sztuka polega na ODBIJANIU cegieł. Oznacza to, że zablokowany strzał, który oddałeś w kierunku przeciwnika, może się łatwo odbić i... trafić w Ciebie!



Menu opcji

Znajdują się tutaj opcje gry, które możesz skonfigurować zgodnie z upodobaniami. Podświetl wybraną opcję i użyj klawisza OGNIA!

Opcje gry



Rundy – wybierz, ile rund musisz wygrać, aby zwyciężyć w pojedynku. Najlepiej wybrać 1, 3 lub 5 rund.

Czyszczenie tablicy rekordów – przywraca zapisane w czasie gry dane do początkowego poziomu. UWAGA: Wybierając tę opcję, stracisz wszystkie wysokie wyniki i pozycję, jaką uzyskałeś na ekranie mapy w trakcie gry w Puzzle w trybie dla jednego gracza.

Opcje dźwięku



SFX (efekty dźwiękowe) – możesz zwiększyć głośność efektów dźwiękowych w grze, używając klawiszy kursora ze strzałkami skierowanymi w prawo lub w lewo.

Muzyka – za pomocą klawiszy kursora ze strzałkami skierowanymi w lewo lub w prawo możesz zwiększyć lub zmniejszyć głośność muzyki.

Głosy – wybierz między 'Wiele' i 'Kilka', aby określić, ile głosów/efektów dźwiękowych będzie występowało w grze.

Sterowanie



Na tym ekranie można zmienić opcje sterowania w trybie dla jednego i dwóch graczy. Wybierz gracza, którego ustawienia chcesz zmienić, podświetl konfigurowaną funkcję (na przykład W LEWO, W PRAWO), naciśnij klawisz ENTER i wybierz nowy klawisz, który ma obsługiwać tę funkcję. UWAGA: Jeśli wybierzesz klawisz z ustawień innego gracza, pojawi się on jako BIAŁY, a zaakceptowanie nowej konfiguracji na ekranie nie będzie możliwe, dopóki nie wybierzesz innego klawisza dla tej funkcji.

Twórcy gry

Wejdź tutaj, aby rzucić okiem na portrety (niemal tak prawdziwe, jak fotografie) ludzi, którzy są odpowiedzialni za stworzenie gry Worms Blast.

Tablice rekordów

Tu można obejrzeć tablicę rekordów i sprawdzić, kto jest królem rozgrywek Turnieju w trybie dla jednego gracza.

Mechanika gry

Cegły lądu

Typy cegieł

W grze Worms Blast występuje kilka typów cegieł tworzących ląd.

Cegły standardowe



Są to najczęściej pojawiające się cegły w grze. Można je niszczyć prawie wszystkimi rodzajami broni, postępując zgodnie z zasadami kodowania koloru (szczegółowo opisanymi poniżej).

Cegły – zmieniacze



Na początku są szare. Aby zniszczyć cegły śmierci, musisz najpierw je zabarwić, a następnie zestrzelić tym samym kolorem (dokładniejszy opis znajduje się w części dotyczącej kodowania koloru).

Cegły – trzymacze



Cegły – trzymacze nie wpadają do wody, jeśli nie są podpierane przez inne cegły, nie możesz ich także zniszczyć (chyba że użyjesz dynamitu). Chronią przytwierdzone do nich inne cegły przed wypadaniem.

Cegły – odbijacze



Cegły – odbijacze są również niezniszczalne – strzał z dowolnej broni w kierunku takiej cegły spowoduje jego odbicie. Bądź ostrożny, strzelając do nich, gdyż pociski zazwyczaj po odbiciu wracają wprost na Twoją łódkę.

Cegły tęczowe



Cegły te mogą być zniszczone każdym kolorem. Nie ma więc potrzeby zabarwiać je na kolor zgodny z barwą broni, której chcesz użyć przeciwko nim.

Gwiazdki



Gwiazdki pojawiają się na cegłach lądu i należy je szybko uwolnić, czyli zestrzelić cegły znajdujące się poniżej – pozwoli to gwieździe spaść do wody, a tym samym trafić do Twojej kolekcji. Gwiazdy, które wpadną do wody, krótko dryfują, a następnie idą na dno. Można też sprawić, że eksplodują.

Skrzynki



Zawierają różne bronie specjalne, których można używać podczas gry. Zestrzelenie cegieł lądu otaczających paczkę spowoduje, że spadnie ona do wody. Trzeba ją wyłowić, zanim zatonie. Do paczki można również strzelać, aby wywołać jej eksplozję.

PORADA: Cegłami lądu rządzą pewne zasady:

- *Zazwyczaj cegły, które nie są podtrzymywane, lądują w wodzie.*
- *Jeśli, płynąc, uderzysz w cegły, spowodują one zniszczenie Twojej łódki.*
- *Można je niszczyć tylko zgodnie z zasadami kodowania koloru (szczegóły poniżej).*
- *Cegły na linii wody będą odbijały Twoją łódkę, jeśli do nich podpłyniesz, powodując uszkodzenia kadłuba.*
- *Przylegające jeszcze do głównej części lądu cegły, które dotkniesz głową, szybko zatopią Twoją łódkę. Aby uniknąć zetknięcia z takimi cegłami, należy do nich strzelać z aktualnie dostępnej broni.*
- *Dobrą taktyką walki jest atakowanie cegieł przeciwnika przez linię dzielącą ekran. Co się z nimi stanie później, zależy od tego, w jakim są kolorze.*
- *Reakcja łańcuchowa powstaje wówczas, gdy cegły w tym samym kolorze przylegają do tej, której eksplozję właśnie wywołałeś. Przylegające cegły również eksplodują, jeśli są w tym samym kolorze.*

Kodowanie koloru

Na pewno zauważyłeś, że cegły w grze Worms Blast występują w wielu kolorach. Nie uszło też pewnie Twojej uwadze, że większość dostępnych rodzajów broni również ma określony kolor. Aby zniszczyć cegły lądu, które znajdują się nad Tobą, musisz dopasować kolor broni do barwy atakowanych cegieł. Jeśli strzelisz w kierunku lądu z broni w określonym kolorze (innym niż tworzące go cegły), trafiona cegła (i kilka sąsiednich) zmieni kolor na zgodny z kolorem broni. Przykładowo: gdy strzelisz z ZIELONEJ bazooki



w kierunku zielonej cegły, spowodujesz jej eksplozję, natomiast oddając strzał z CZERWONEJ bazooki w kierunku zielonych cegieł, spowodujesz zmianę ich koloru na czerwony. Na początku może się to wydawać skomplikowane, ale podczas gry okazuje się łatwe i przydatne. W trybie dla wielu graczy używaj broni w innym kolorze niż broń przeciwnika, strzelając do jego cegieł – zmienisz ich kolor i sprawisz, że będą „martwe" dla rywala.

Rodzaje broni

Każdy gracz ma broń podstawową, która jest zawsze dostępna – wierną BAZOOKĘ. Inne rodzaje broni można uzyskać ze skrzynek znajdujących się w różnych miejscach lądu, między cegłami.

Strzelanie z broni jest łatwe. Albo przytrzymaj wciśnięty klawisz OGNIA!, co pozwoli ustawić zasięg (moc) używanej broni, albo po prostu naciśnij klawisz OGNIA!, aby z niej wypalić (lub uruchomić jej działanie – co zależy od rodzaju broni).

Kolor używanej broni (jeśli jest to broń, którą możesz atakować ląd) jest pokazany na ikonie broni na wyświetlaczu przeziernym, a także na Twoim celowniku.

PORADA: Możesz wybierać między bronią standardową a bronią specjalną, używając klawisza ZMIANA BRONI, a strzelać z niej, naciskając klawisz OGNIA!

Broń standardowa



Bazooka

Broń standardowa znajduje się w Twoim arsenale i jest zawsze dostępna. Bazooka to broń oznaczona odpowiednim kolorem, dlatego strzelając z niej do otaczających Cię cegieł, musisz przestrzegać zasad KODOWANIA KOLORU. Wyceluj broń, naciśnij klawisz OGNIA! i przytrzymaj tak długo, aż uzyskasz żądaną moc (zasięg). Zwolnienie klawisza spowoduje wypalenie z broni. Pociski bazooki eksplodują natychmiast po zetknięciu się z lądem (lub łodzią przeciwnika!).

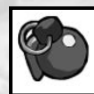
Broń specjalna



Dynamit

Używa się go jak bazooki, ale ma płonący przez pięć sekund lont, który zapala się w chwili aktywacji broni. Dynamit przykleja się do lądu natychmiast po zetknięciu z cegłami. Niszczy wszystkie cegły lądu, paczki i gwiazdy, które znajdują się w jego zasięgu, niezależnie od ich koloru.

PORADA: Szybko użyj aktywnego dynamitu – jeśli będziesz trzymał go przez pięć sekund, eksploduje w łódce i narobi szkód.



Granaty

Działają podobnie jak bazooka i dynamit, mają też płonący przez pięć sekund lont, który zapala się w chwili aktywacji broni. Granaty działają zgodnie z zasadami KODOWANIA KOLORU, ale nie niszczą cegieł, które znajdą się w zasięgu eksplozji, lecz zmieniają ich kolor na własny. Możesz zdetonować granat w dowolnej chwili po aktywacji, używając klawisza OGNIA! Jeśli nie zrobisz tego w ciągu pięciu sekund, aktywowany granat eksploduje sam.



Śrutówka

Śrutówka to broń dwustrzałowa, którą możesz celować i uruchamiać za pomocą klawisza OGNIA! Jeśli ją wybierzesz, masz prawo oddać dwa strzały, zanim będziesz mógł zmienić broń. Śrutówka strzela w linii prostej, ma niewielkie pole rażenia i podlega zasadom KODOWANIA KOLORU.



Promień lasera

Po wystrzeleniu promień lasera będzie ciął każdy rodzaj lądu, na który go skierujesz. Dysponujesz dwoma strzałami, co czyni z promienia lasera całkiem niezłą broń.



Morski potwór

Wyślij przeciwko rywalowi morskiego potwora i patrz, jak się będzie wił. Morski potwór wynurzy się z wody i porwie jego łódkę. Nie wszystko jest jednak stracone, jeśli to Ty staniesz się celem ataku potwora – natychmiast użyj klawisza OGNIA!, aby uwolnić się z jego czułego uścisku.



Waga wodna

Służy do wyrównywania poziomu wody po obu stronach linii dzielącej ekran, dzięki czemu jest on taki sam.



Naprawa łodzi

Podczas jej użycia na ekranie pojawia się boja zdrowia – należy do niej podpłynąć, aby poprawić stan uszkodzonej łodzi.



Piranie

Zastosowanie tego rodzaju broni sprawi, że wszystkie zwierzęta wodne staną się piraniami, których jedynym celem będzie zniszczenie łódki przeciwnika. Tylko popatrz, jak dawniej miłe i przyjazne morskie zwierzęta wyżywają się na łodzi przeciwnika!



Karma dla ryb

Wsypanie karmy do wody spowoduje, że w pobliżu łodzi pojawią się dodatkowe ryby.



Torpeda

Odpalając torpedę, wysyłasz w kierunku przeciwnika samonaprowadzający się, podwodny pocisk o wielkiej sile rażenia.

PORADA: Ryby działają jak tarcza zabezpieczająca przed działaniem torpedy, traktuj je więc z należnym szacunkiem.





Miny

Wybierając ten rodzaj broni, wysyłasz na stronę przeciwnika minę o niewielkim zasięgu. Miny przerzucone na Twoją stronę mają opóźniony czas detonacji, a impulsem do eksplozji jest moment zetknięcia się miny z łódką – mina eksploduje chwilę po kontakcie z kadłubem. Ostrzeżenie: jeśli mina zetknie się z Twoją łodzią, wynurzając się z wody, jest niemal pewne, że eksploduje natychmiast.



Balon pogodowy

Wywołuje natychmiastową zmianę pogody, która może być zarówno korzystna dla Ciebie, jak i niekorzystna dla obu graczy.



Odwrócenie działania

Na dziesięć sekund odwraca działanie przeciwnika.



Zatrzymanie czasu

Jeśli zostanie użyte, blokuje przeciwnika, który nie może się poruszyć przez 10 sekund.



Uciecha żeglarza

Wrzucona do wody po stronie przeciwnika sprawia, że toń staje się raczej niepewna.



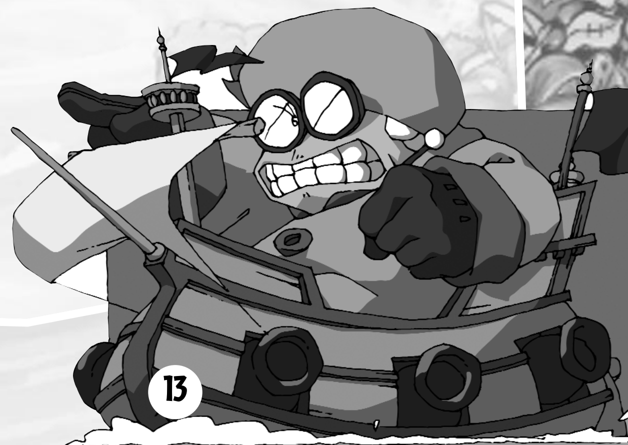
Tarcza

Uaktywnienie jej wokół łódki powstrzymuje wszystkie zniszczenia.



Podwójne zniszczenia

Następny strzał spowoduje dwa razy większe zniszczenia niż normalnie lub będzie miał dwukrotnie większe pole rażenia.





Przyspieszenie

Jest to rzecz, o której marzysz – przyspiesza na 10 sekund wszystkie działania związane z żeglowaniem.



Paczki-duchy

Powoduje, że wszystkie paczki, które znajdują się na lądzie po Twojej stronie ekranu, spadają do wody.

Woda

Woda w świecie gry Worms Blast funkcjonuje w różny sposób. Na początku rozgrywki w trybie DLA WIELU GRACZY poziom wody w Twojej części ekranu jest taki sam jak u przeciwnika. Jednak Twój akwen będzie się zmieniał – poziom wody może wzrosnąć (na przykład jeśli przypadkowo zdetonujesz jakiś ładunek na swojej połowie ekranu...) albo się obniżyć (gdy zabierzesz jedną z GWIAZD znajdujących się wśród cegieł). Eksplozje i użycie specjalnych rodzajów broni może sprawić, że toń stanie się bardzo niepewna (na przykład wzburzona woda tak będzie huśtać Twoją łodzią, że utrudni celowanie). W paczkach możesz znaleźć kilka rodzajów broni, które mają szczególny związek z wodą – wynurzają się czasem nagle na powierzchnię, dlatego opłaca się zwracać uwagę na to, co pływa w głębinach. A jeśli się lepiej przyjrzysz, zauważysz, że im dłużej grasz, tym więcej pojawia się w wodzie ryb i innych morskich stworzeń...

PORADA: Ryby pojawiają się w wodzie po Twojej stronie ekranu cały czas, a zależy to od Twojego aktualnego wyniku – im jesteś lepszy, tym więcej ryb przyciągniesz.

Ryby nie tylko ślicznie wyglądają, ale mają wielką zaletę – chronią Cię przed większością rodzajów broni podwodnej, którą na pewno użyje przeciwko Tobie przeciwnik.

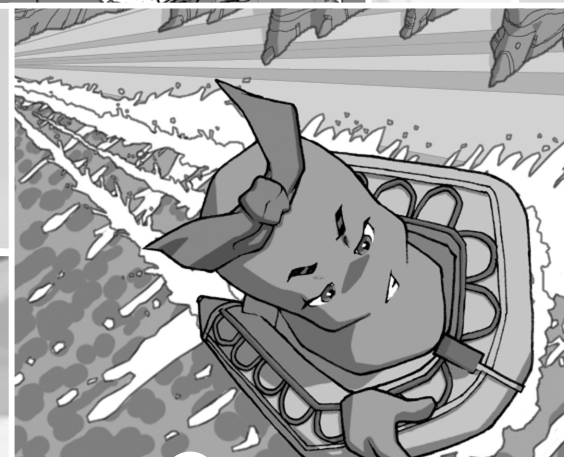
Ostrzeżenie: Bardzo łatwo jest zabić z trudem zdobyte ryby, bezmyślnie rażąc je z własnej broni.



Podział

Podczas gry w trybie dla wielu graczy obszar rozgrywki jest podzielony na dwie części drewnianym „parkanem", umieszczonym niezbyt głęboko pod wodą. Broń i pociski mogą się od niego odbijać, należy więc uważać. Od czasu do czasu linia podziału zanika, umożliwiając przeprowadzenie ataku na stronie przeciwnika (także atakowanie jego części lądu). Jeśli zdarzy Ci się wpłynąć na linię podziału, łódka odbije się, ale nie zostanie uszkodzona.





Wyświetlacz przezierny (HUD)

W dolnej części ekranu znajduje się kilka ikon, które dostarczają Ci informacji na temat stanu rozgrywki.

Najważniejsze są trzy ikony broni. Duża ikona wskazuje aktualnie używany rodzaj broni i jej kolor (Uwaga: Kolor broni jest widoczny także na jej celowniku). Mniejsza ikona po lewej pokazuje BROŃ SPECJALNĄ, której możesz użyć (przygotujesz ją do natychmiastowego użycia za pomocą klawisza ZMIANA BRONI). Mniejsza ikona po prawej stronie wskazuje kolejny możliwy do użycia rodzaj broni STANDARDOWEJ. W trybie gry dla jednego gracza w Puzzle pojawi się jeszcze ikona statusu, która jest związana z Twoimi postępami w poszczególnych misjach. W Turnieju (w trybie dla jednego gracza) będą się jeszcze pojawiały dodatkowe ikony i liczby (na przykład ikona celu, która wskazuje liczbę strąconych przez Ciebie celów).

Tryb wysadzenia

Zauważyłeś pewnie, że gdy zniszczysz część cegieł lądu, unoszą się nad nimi niewielkie obiekty – jeśli zbierzesz wystarczającą ich liczbę za jednym zamachem (na przykład wywołując potężną eksplozję), pojawi się litera z logo BLAST. Zbieraj te obiekty, aby podświetlić wszystkie litery – kiedy tak się stanie, uaktywnisz tryb wysadzenia. Nie ma potrzeby mówić, co się wtedy stanie, na pewno zauważysz!

Dla ułatwienia: „B" jest podświetlane, jeśli zbierzesz CZERWONE obiekty, „L" – ŻÓŁTE, „A" – FIOLETOWE, „S" – ZIELONE i „T" – POMARAŃCZOWE.

Postaci z gry

Na początku masz do wyboru sześć postaci – każda z indywidualnymi cechami charakteru i własną łódką. Postaci różnią się także sposobem zachowania podczas gry: niektóre są szybkie, ale słabo uzbrojone, inne poruszają się wolniej, ale za to sieją niesamowite spustoszenie; są wreszcie i przeciętniacy – przyjemni towarzysze podróży, dobrzy we wszystkich dziedzinach, ale w żadnej nie wyróżniający się niczym szczególnym.

Wybierz postać, która pasuje do Twojego stylu gry.

Charakterystyki postaci

Boggy B

Już od chwili narodzin, Boggy B miał niepokojący pociąg do wysadzania wszystkiego, co tylko spotkał na swojej drodze. Jest doskonałym zawodnikiem i może brać udział w każdej rundzie rozgrywki, biegle posługuje się też większością rodzajów broni, które ma do dyspozycji. Boggy B to najlepsza postać dla początkujących graczy.



Suzette

Suzette jest młodszą siostrą szaleńca o imieniu Boggy B. Podobnie jak brat, może brać udział w każdej rundzie rozgrywki, biegle posługuje się też większością rodzajów broni, które ma do dyspozycji. Choć nie sieje tak wielkich zniszczeń, porusza się szybciej i unika wielu niebezpieczeństw. Suzette to najlepsza postać dla początkujących graczy.



Chuck

Ponieważ nie jest zbyt rozgarnięty, nigdy do końca nie wiadomo, co tak naprawdę dzieje się w jego ptasim móżdżku wielkości maleńkiego orzeszka. Zwykle jest za bardzo zmęczony na samą myśl, że musi pomyśleć, za to gra ostro i jest dobry w mokrej robocie. Chuck jest najszybszy w celowaniu i nieco wolniejszy w ruchach, ale to postać w sam raz dla średnio zaawansowanych graczy.



Ethel

Nie do końca wiadomo, jak to jest, gdy się ucieka z rodzinnego domu i trafia w sam środek gry pełnej zniszczenia. Ale nie daj się zwieść jej wiekowi, a już na pewno delikatnie kobiecemu wyglądowi – jest twarda jak stare, dobrze wysłużone, wojskowe buty. Niedocenianie jej to duże ryzyko! Szybka i odporna Ethel może brać udział w każdej rundzie rozgrywki, ale duża łódź czyni z niej łatwy cel. Jest to postać w sam raz dla średnio zaawansowanych graczy.



Calvin

Nie pozwól delikatnej i puszystej owcy o niewinnym wyglądzie wpływać na Twój sposób myślenia o niej – że można jej lekceważyć. Ta owca stoi na wyższym poziomie ewolucji, niż wszyscy farmerzy razem wzięci. Mimo że nie przepada za życiem na falach oceanu, wykonuje swoje rzemiosło fachowo i bez marudzenia. Calvin porusza się niewiarygodnie szybko, ale w rzeczywistości nie może czynić wielkich szkód. Trudniej go kontrolować, mimo to jego zalety wynagradzają to z nawiązką. Jest to postać polecana dla zaawansowanych graczy.



Stavros

Śmierdziel nie miał wcześniej żadnych przyjaciół, zanim dołączył do armii robaków, ale po kilku zwycięskich walkach jego zalety zaczęły procentować! Normalnie jest cichy, lecz śmiercionośny. Stavros to mocny gość, który potrafi szybko celować. Powolne ruchy są jednak jego piętą Achillesową. Jest to postać polecana dla zaawansowanych graczy.



Twórcy gry

Plastycy
David Smith – główny plastyk
Mike Green
Patrick Romano
Andrew Morriss
Rico Holmes
Jan Ruud

Paul Kilburn – produkcja, projekt
Mark Baldwin – współpraca producencka, projekt

Programiści
Charles Blessing – główny programista
Martin Swaine
Paul Scargill
Andreas Tadic
Andy Clitheroe
Stefan Boberg
Phil Carlisle

Muzyka i dźwięk
Bjorn Lynne

Martyn Brown – dyrektor kreatywny

Kontrola jakości
John Egginton
Adrian Evans
Andy Aveyard
Brian Fitzpatrick
Ben Booth
Lee Varley
Jax Li
Kelvin Aston
Paul Field – kierownik kontroli jakości

Projekt
John Eggett
Paul Dunstan
Grant Towell
Kevin Carthew
John 'MonkeyKicks' Dennis

Głosy
Outsource Media & Audiogodz

Wersja Polska
Licomp Empik Multimedia Sp. z o.o.
02-948 Warszawa, ul. Obornicka 11
tel./fax (0-prefix-22) 651 73 (od 24 do 26)
www.lem.com.pl • lem@lem.com.pl

POMOC TECHNICZNA

Zanim skontaktujesz się z działem obsługi klienta, przejrzyj uważnie plik poświęcony pomocy technicznej. Są w nim odpowiedzi na niektóre z często zadawanych pytań. Dzięki nim możesz szybko i łatwo znaleźć rozwiązanie problemu. Jeśli jednak to nie pomoże, skontaktuj się z nami w podany poniżej sposób.

Zanim to jednak zrobisz, zbierz następujące informacje:

1. Dokładny tytuł produktu.
2. Jakie informacje o błędach pojawiają się podczas gry (jeśli są takowe) i/lub na czym polega problem.
3. Jakiego systemu operacyjnego używasz (np. Windows 95)?
4. Jaki procesor jest w Twoim komputerze (np. Intel Pentium 200)?
5. Jakie karty graficzne i dźwiękowe posiadasz (np. Diamond Stealth 64, Sound Blaster)?
6. Czy używasz joysticka? Jeśli tak, to podaj markę i model.
7. Ile masz wolnego miejsca na dysku?
8. Ile masz pamięci RAM w komputerze?

Odpowiedzi na najbardziej powszechne pytania znajdziesz na naszej stronie w internecie, pod adresem http://www.lem.com.pl. Tam również szukaj najnowszych patchy do gier.

OBSŁUGA KLIENTA I POMOC TECHNICZNA NA TERENIE POLSKI

W celu uzyskania pomocy technicznej na terenie Polski, skontaktuj się z firmą L.E.M. Sp. z o.o. pisząc list ze szczegółowym opisem problemu na adres: 02-948 Warszawa, ul. Obornicka 11 lub zadzwoń od poniedziałku do piątku w godzinach 10:00–16:00 do naszego działu technicznego pod tel: (0-prefix-22) 651 73 24, 651 73 25, 651 73 26

UWAGA! Warunkiem uzyskania pomocy technicznej jest posiadanie w trakcie telefonowania instrukcji użytkownika w celu weryfikacji autentyczności posiadanego produktu.

NIE UDZIELAMY INFORMACJI O TYM JAK GRAĆ!

TAKICH INFORMACJI NALEŻY SZUKAĆ W MIEJSCACH GDZIE OPISYWANE SĄ GRY KOMPUTEROWE, NP.: NA STRONACH INTERNETOWYCH LUB W MAGAZYNACH O GRACH KOMPUTEROWYCH.